

определенных общепринятых канонов, характерных для произведений исторической тематики, и допускает стилевую многоплановость в повествовательной манере: в одном произведении он соединяет приемы исторического, фантастического, авантюрного, психологического романов. Элементы интеллектуализма соединяются в романе «Литовский волк» с элементами беллетристики, рассчитанной на массового читателя, и чередуются с иронией. Свободное комбинирование писателем разнородных элементов и использование пародийно-иронического тона свидетельствует об игровом отношении А. Новарича к сакральному. К историческим событиям 1863 г. писатель относится свободно и с легкостью.

Использование А. Новаричем в романе «Литовский волк» таких литературных средств, как игра, ирония и самоирония, метафоризация, символизация, а также сознательное принижение традиционного для белорусской исторической прозы романтического возобновления прошлого позволяют говорить о выявлении в его произведении черт постмодернистского письма.

Осмысление прошлого с акцентом на интеллектуальный диалог с читателем наблюдается также в творчестве А. Федоренки (роман «Ревизия», повесть «Ничьи»), А. Осипенки (роман «Святые грешники»), А. Островцова (роман «Сула»), А. Гуцева (эссе «Мистерия золотого века»).

Писатели обогатили стилевой спектр исторического произведения использованием отдельных приемов поэтики постмодернизма, таких, как игра, ирония, деконструкция сюжетных ситуаций и др. Отмеченная особенность позволяет говорить про начало развития в белорусской исторической прозе нового течения, когда трагическое и болезненное для белорусов прошлое писателями показывается без традиционного пиетета.

Таким образом, при знакомстве иностранных студентов с белорусской исторической прозой, можно сделать вывод, что в белорусской литературе наблюдаются две тенденции в отражении истории — это романтический показ истории, когда все приукрашается, и интеллектуальное осмысление истории. В рамках данной темы можно выделить интеллектуальную историческую прозу, исторический детектив и приключенческий роман.

Литература

1. Дарагакупец, А. Вытокі беларускай гістарычнай прозы / А. Дарагакупец // Роднае слова. — 2003. — № 8. — С. 17–23.
2. Дарагакупец, А. М. Спецыфіка інтэлектуальнага ў сучаснай беларускай гістарычнай прозе / А. Дарагакупец // Бел. літаратуразнацтва. — 2004. — № 2. — С. 57–68.
3. Корань, Л. Цукровы пеўнік: Літ.-крытычныя арыкулы/ Л. Корань. — Мінск: Маст. літ., 1996. — 286 с.

Татьяна Светашева (Минск)

НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ИГРЫ В ИНТЕРНЕТ-ПРОСТРАНСТВЕ В РУССКОЙ ПОЭЗИИ КОНЦА XX В.

Цифровые технологии и глобальная сеть Интернет активно влияют на динамику развития современного культурного пространства, поскольку им

принадлежит ключевая роль в хранении и распространении информации, включая произведения литературы. Активное развитие русскоязычного интернет-пространства началось в 1990-х гг., и к этому же времени относится появление первых литературных интернет-проектов.

Существуют различные подходы к оценке и классификации всего объема художественных текстов, публикуемых, хранящихся и распространяемых в Интернете.

Э. Шмидт вслед за Р. Симановски обосновывает деление всего объема литературных текстов в Интернете на дигитализированную, дигитальную литературу и сетературу [5].

Термин «дигитализированная литература» используется для обозначения текстов, которые размещены в сети Интернет, но могут быть или уже были опубликованы на бумажных носителях. Глобальная сеть создает благоприятные условия для хранения и распространения произведений искусства, однако стимулирует развитие интернет-графомании и феномена «массового автора», т. е. порождение бесконечного неструктурированного множества текстов различной эстетической ценности.

Собственно дигитальной (цифровой) можно назвать лишь ту литературу, которая не может существовать вне цифрового формата, опирается на компьютерные технологии и не может быть адекватно перенесена на бумагу. (А. Ромаданов обосновывает синонимичный термин «кибература» [3]). Она представляет собой попытку игрового преодоления гутенберговской традиции, статичности и линейности печатного текста.

Наиболее продуктивными игровыми приемами дигитальной поэзии являются: 1) использование элементов анимации; 2) создание гипертекста.

К первому типу игровых текстов применимы термины «кинетическая», «динамическая поэзия».

Традиция нелинейного динамического стиха, свободного от связи с книгой, была заложена еще авангардистами начала XX в. Имитация динамики текста достигалась с помощью повторов, необычного расположения на странице, комбинаций шрифтов. Однако ограниченные технические возможности печати не позволяли полностью преодолеть статику письменного текста. «Постоянная борьба с материалом» [5] продолжалась и во второй половине прошлого века. Проект «Кубики» Р. Герловиной, «Тексты на карточках» Л. Рубинштейна, «Геркулес» Вс. Некрасова и др. были опытом альтернативного динамического представления произведения.

Отказ от традиционной формы репрезентации художественного произведения является наиболее радикальным способом преодоления книжной традиции и ее статического характера. Однако самиздат сложен в изготовлении и, следовательно, менее доступен для читателя. Мультимедийные же технологии в конце XX в. открыли небывалые доселе возможности преодоления гутенберговской традиции, максимально упрощая при этом путь к читателю. А. Ромаданов в одном из виртуальных проектов предлагает интерактивную флеш-игру «Разломай станок Гутенберга», где отказ от печатной формы визуализируется буквально и брутально.

Современная динамическая поэзия представляет собой визуальную игру, манипуляции с движущимися, трансформирующимися, исчезающими и появляющимися знаками. В основе этих превращений чаще всего лежит игра слов (такие уже привычные игровые приемы, как анаграмма, палиндром и др.), визуализируемая за счет синтеза литературы с другими видами искусства: анимацией и компьютерной графикой.

Э. Шмидт отмечает изменение роли читателя в цифровой поэзии. С одной стороны, разворачивание кинетического произведения подразумевает интерактивность, а именно выбор действия, влекущего за собой создание варианта текста. Однако эту читательскую активность можно назвать скорее механической, нежели творческой, в то время как в бумажных публикациях скрытая кинетика текста требовала от читателя сотворчества и работы фантазии. Современный же читатель становится скорее зрителем, наблюдающим разворачивающиеся перед ним визуальные игры, трансформацию языковых знаков, но сам он не прилагает ментальных усилий, чтобы «разгадать» задумку автора. Читатель лишен радости узнавания.

Суперпоэма Е. Кацюбы «Свалка» создавалась с середины 1980-х гг., а с появлением технических возможностей была перенесена в формат флеш-анимации. Произведение полностью построено на различных приемах языковой игры, визуализированных за счет движения, взаимоперетекания, исчезновения знаков.

Так, например из букв слова «свалка» составляются пары слов, а само ключевое слово раздвигается по вертикали, в конце концов поглощая все получившиеся слова:

*Не выходя за пределы слова
СВАЛКА,
в нем найдут друг друга:
АС и СЛАВА
СКАЛА и ЛАВА
КВАС и ЛАВКА
ЛАВ и ЛАСКА
ВЛАС и КЛАВА [2]*

Несколько раз в поэме используется игровой прием составления цепочки слов с последовательным изменением по одной букве. В игру вовлечены не только форма слов но и их содержание; трансформация нагружается философским подтекстом: «СТОПКА приводит прямо на свалку: / стопка-стойка-стайка-свайка-СВАЛКА» [2]. Слово «правда» пошагово превращается в слова «плевки», «травма», «клетка». «Слон» превращается в «муху», что визуализирует в перевернутом виде фразеологизм «делать из мухи слона».

Отдельное слово в буквальном смысле «раскрывается»: из его букв составляются новые слова, формирующие ассоциативный ряд:

*МАТРОС — это РОСТ, ТОРС, АМОР
это ОСТ, МАРС, ТРОС
это РОМ, МАТ, СПАМ [2]*

Анаграмматический принцип выбора лексем подкрепляется визуально — анимированным «утопанием» слов друг в друге или «вырастанием» друг из друга.

Само название поэмы указывает на разбросанность, неупорядоченность, хаотичность, что подтверждается автором в первом фрагменте суперпоэмы: *«визуальная / интеллектуальная / виртуальная / запрещенная / (на каждой свалке есть / табличка: «Свалка запрещена!») / не имеет / начала, конца, четких границ / во времени и пространстве / а также / одного постоянного состояния / существует / во множестве вариантов, / каждый из которых является / истинным»* [2].

Таким образом, динамическая поэзия, основанная на движении прежде статичных знаков, создает возможность множественности интерпретации, необычайной смысловой плотности.

Примером гипертекстуального произведения является цикл «Пересечения» Г. Жердева, созданный в 1998 г. Отдельные строки представляют собой гиперссылки, и пользователь может вызвать в соседнем окне стихотворение, начинающееся с выбранной строки.

Проект «Аэропорт» Ю. Нестеренко имеет подзаголовок «Комок сонетов», что указывает на неупорядоченность, но в то же время плотность получившегося гипертекста. От главного сонета посредством гиперссылок ответвляются спин-оффы, рассказывающие о судьбах героев, которые лишь перечислены в первом стихе.

Наконец, последний тип интернет-литературы — это сетевая литература, или сетература, основной особенностью которой является интерактивность и, как следствие, изменение ролей автора и читателя. «Сетевая литература использует специфические коммуникационные технологии и стратегии (интерактивность) Интернета в качестве основного жанрового и эстетического принципа. Воспроизведение на бумаге отчасти возможно, но представляется не целесообразным» [5].

Большинство интерактивных поэтических игр было создано еще в 1990-х гг. Среди наиболее масштабных можно выделить «Сад расходящихся хокку», «Буриме», «Сонетник», «Пекарня лимериков».

Правила игры подразумевают написание текстов с заданными формальными параметрами.

Так, участникам игрового проекта «Сад расходящихся хокку» предлагается создать традиционное хокку с заданной первой либо последней строкой. Твердая поэтическая форма с точки зрения игры полифункциональна: она становится и правилами игры, и игровой ситуацией, и игровым полем, и объектом, и поводом для игры одновременно.

Отдельные произведения связаны между собой последовательными и параллельными связями, отсылают друг к другу и формируют сложный по структуре, разветвленный и многократно замкнутый гипертекст, напоминающий паутину. Этот гипертекст динамично и нелинейно разрастается, добавление нового фрагмента возможно в произвольном месте, что каждый раз ведет к изменению всей структуры. Сейчас «Сад» насчитывает более 72 000

хокку и не может быть обозрим одновременно в полном объеме и тем более — перенесен на бумажный носитель.

Игровой проект «Буриме» унаследовал правила популярной в XIX–XX вв. игры. Однако виртуальная игра отличается значительно большими масштабами, количеством участников и протяженностью во времени. К участию может быть допущен любой желающий, достаточно только предложить свою рифму и взамен получить задание.

Подобные проекты воплощают идею коллективного автора, граница между автором и читателем размывается и становится проницаемой. Из коллективности следует, во-первых, снижение роли отдельного автора, во-вторых — языковая, стилевая и художественная неоднородность полученного гипертекста.

Необходимо отметить, что на данном этапе названные выше интернет-проекты переживают спад популярности. Это может быть обусловлено тем, что проекты зафиксированы на отдельных ресурсах, имеющих устаревший дизайн и малую посещаемость. Альтернативным вектором развития сетературы являются популярные новейшие малые жанры «порошки» и «пирожки», перекочевавшие с тематических ресурсов в социальные сети и блоги.

Вопрос о месте цифровой и сетевой литературы в литературном процессе пока остается открытым и вызывает споры. Однако можно с уверенностью сказать, что интернет-пространство раскрепощает автора, дает свободу, которая является одной из определяющих черт игры, предоставляет широкий спектр средств для творческого эксперимента, способствует постоянному вовлечению в игру новых участников.

Литература

1. Жердев, Г. Пересечения [Электронный ресурс] / Г. Жердев // Сетевая словесность. — М., 2000. — Режим доступа: <http://www.netslova.ru/zherdev/pere>. — Дата доступа: 04.11.2013.
2. Кацюба, Е. Свалка [Электронный ресурс] / Е. Кацюба. — М., 2001. — Режим доступа: <http://flashpoetry.narod.ru/svalka/00.htm>. — Дата доступа: 04.11.2013.
3. Нестеренко, Ю. Аэропорт (комочек сонетов) [Электрон. ресурс] / Ю. Нестеренко // Сетевая словесность. — М., 2000. — Режим доступа: <http://www.netslova.ru/nesterenko/airport.html>. — Дата доступа: 04.11.2013.
4. Ромаданов, А. Кибература [Электронный ресурс] / А. Ромаданов // Сетевая словесность. — М., 2000. — Режим доступа: <http://www.netslova.ru/kiberatura/kiberwhat.html>. — Дата доступа: 04.11.2013.
5. Сад расходящихся хокку [Электронный ресурс] / Ред. Р. Лейбов, Д. Манин. — М., 1997. — Режим доступа: <http://hokku.netslova.ru>. — Дата доступа: 04.11.2013.
6. Шмидт, Э. Буквальная (не)движимость. Цифровая поэзия в РуЛиНе [Электронный ресурс] / Э. Шмидт // Сетевая словесность. — М., 2006. — Режим доступа: <http://www.netslova.ru/schmidt/digital.html>. — Дата доступа: 04.11.2013.